

CZYM JEST GRA?

Gra turystyczna, której kartę startową właśnie trzymasz w ręku, jest specjalną odmianą gry miejskiej. Ta nowa forma zwiedzania umożliwiła zabawę właściwie 24 godziny na dobę przez siedem dni w tygodniu.

Akcja toczy się w wyjątkowym miejscu - na Forcie Winiary w Poznaniu. Uczestnicy ruszają w teren, by rozwiązać przygotowane dla nich zagadki. Bawić się można indywidualnie lub zespołowo. Zwycięzcy rejestrują się w Internecie, by wpisać się na listę zwycięzców. Gry tego typu przygotowane są z myślą o turystach oraz mieszkańcach chcących lepiej poznać swoje miasto.

NIECO HISTORII

Poznań był twierdzą od zarania dziejów. We wczesnym średniowieczu mieścił się tu potężny drewniano-ziemny gród chroniący siedzibę księcia. Lokacja miasta w 1253 roku spowodowała budowę wielkiego założenia murów miejskich, które strzegły nowopowstałego miasta. Przez pewien czas gród i mury nowego miasta istniały obok siebie. Z czasem ten pierwszy został zastąpiony również murowanymi umocnieniami. Kolejnym zwrotem historii była utrata niepodległości przez Polskę w wyniku rozbiorów. Prusacy zdecydowali o zniesieniu średniowiecznych umocnień i przez kilkadziesiąt lat przemienili Poznań w twierdzę poligonalną.

WPROWADZENIE

Dominującym elementem nowopowstałej twierdzy był Fort Winiary zwany dziś potocznie Cytadela. Było to olbrzymie - bo ponad stuhektarowe dzieło, które łączyło się z obwałowaniami zamykającymi miasto w pierścieniu umocnień. To wyjątkowe założenie architektoniczne nie dotrwało jednak naszych czasów. Zniszczone częściowo podczas Bitwy o Poznań w 1945 roku zostało po wojnie bezmyślnie rozebrane. Ruiny przekształcono w park. Tylko wprawne oko jest w stanie rozpoznać w nielicznych znajdujących się w nim reliktach fragmenty fortu. Celem tej gry jest przywrócenie ruinom kontekstu - ukazanie fortu w dzisiejszym parku.

JAK GRAĆ?

Znajdź miejsca wskazane na planie. Odnajdź tam elementy z fotografii. Zidentyfikuj elementy fortu i zorientuj je za pomocą „kompasu fortecznego”. Wiedząc gdzie zrobiono daną fotografię z łatwością określisz za pomocą tabeli kolejne litery hasła.

Uzyskane hasło wpisz na stronie internetowej www.gryturystyczne.pl, a znajdziesz się na liście zwycięzców gry.

POZnań*



Tu wpisz hasło:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FORT WINIARY w Poznaniu

Brama Półna



Czoło reduty koszarowej



Most i główna brama do fortu



Dziedziniec reduty koszarowej



Fort Winiary z lotu ptaka



Dzieła zewnętrzne

BASTION - podstawowy element umocnień bastionowych wznoszony na załamaniach wału twierdzy (na wysuniętych narożnikach).

W Forcie Winiary bastiony miały formę szczytkową

RAWELIN - dzieło fortyfikacyjne na planie trójkąta wznoszone przed linią obronną twierdzy o narysie bastionowym lub poligonalnym. Dzieło odkryte od tyłu, o dwóch czołach w formie wałów ziemnych osłoniętych fosą,

zwykle sytuowany przed kurtyną lub kołcem.

W Forcie Winiary raweliny barkowe były półrawelinami - bowiem ich kształt naśladował niemal dokładnie połowę rawelinu.

REDUTA - rodzaj szańca. Zamknięte, samodzielne dzieło fortyfikacyjne na planie koła, kwadratu lub innego wieloboku przeznaczone do samodzielnie prowadzonej obrony. Może być połączona wałem z innymi obiektami fortecznymi.

Znajdź 10 elementów i utwórz hasło



10 - obiekt widoczny na jednej ze starych fotografii.

Tabela kodów

Gdy dowiesz się gdzie zrobiono fotografie tabela wskaże litery hasła. Za wyjątkiem schronu miejsce określamy zawsze względem całego fortu lub reduty koszarowej.

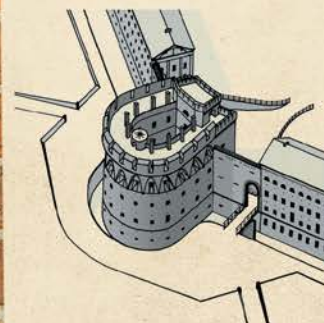
	Czoło	Prawy bark	Szyja	Lewy bark
Bastion	D	F	A	Z
Brama	M	U	E	D
Estakada	D	F	L	A
Kaponiera	P	I	E	T
Kurtyna	A	D	T	Y
Rawelin	L lub P*	R	B	A
Reduta	A	D	E	U
Schron	C	O	B	I

* W czole fortu rawelin może być lewy lub prawy.

Dzieła wewnętrzne

Redzeń fortu stanowiła pięciokątna reduta, w której mieściły się koszary. Był to najstarszy element fortu, który uległ największym zniszczeniom podczas bitwy o Poznań. Pięć bloków koszarowych otaczała fosa, którą chronił ogień prowadzony z czterech kaponier.

Reduta Koszarowa



KAPONIERA - przykryta budowla fortyfikacyjna budowana w celu prowadzenia ostrzału. Zwykle umieszczona w fosie, załamaniach wału. W pobliżu często lokowano bramy.

KURTyna - prosty odcinek wału ziemnego, często umocnionego murem z cegły lub kamienia łączący elementy fortyfikacji bastionowej i poligonalnej.

ESTAKADA - w fortyfikacji obiekt łączący dzieła forteczne wybudowany w celu zapewnienia bezpiecznego transportu. W Forcie Winiary były to skazamatowane ciągi łączące z resztą twierdzy.

Forteczny kompas

CZOŁO - element dzieła fortecznego lub jego części mieszczący się od strony przewidywanego ataku wroga.

BARK (lewy lub prawy) - element fortyfikacji znajdujący się po jego bokach.

SZYJA - element fortyfikacji znajdujący się w przeciwległym jej punkcie w stosunku do czoła. Zazwyczaj mieści w sobie główną bramę dzieła.

Kierunki określamy patrząc od szyi w stronę czoła.

GRA TURYSTYCZNA
FORT WINIARY

14+
wiek gracza

90'
czas gry